SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE ... 2

INSTALACJA ... 3

INFORMACJE DODATKOWE ... 3

ROZPOCZĘCIE GRY ... 4

RZUT OKA NA CAŁOŚĆ ... 4

JAK GRAĆ ... 5

INFORMACJE NA EKRANIE ... 7

WYBÓR UZBROJENIA ... 8

ZASOBNIKI ... 11

SYSTEM MENU ... 12

MENU TRYBU DLA JEDNEGO GRACZA ... 12

TWORZENIE GRY ... 14

KOSZARY ...15

OPCJE OGÓLNE ... 16

ROBACZY TYGIEL ... 17

OPCJE UZBROJENIA ...19

OPCJE GRY ... 20

PLANSZE ... 21

GRA SIECIOWA ... 22

TWÓRCY GRY ... 26

OBSŁUGA TECHNICZNA ... 28





CZAS NA IMPREZĘ...

WPROWADZENIE

To Worms World Party i wszyscy są zaproszeni!

To Royal wśród gier. Mamy tu mięso (gra wieloosobowa), zdrową sałatę (gra dla jednego gracza) i plasterek sera oblany dużą ilością ketchupu strategii. Mamy więcej broni niż drinków – od bezalkoholowych Bazook po super mocnego Osła.

Worms World Party to nasz wspaniały prezent, w którym Robale walczą na zakręconych planszach stworzonych losowo lub przez samych użytkowników. Robale to znane lwy salonowe, więc na imprezę potrzeba dziesiątki poziomów stworzonych przez samych użytkowników.

Nie martw się jeśli nie miałeś jeszcze okazji brać udziału w podobnych imprezach. Nasz przyjazny system treningowy szybko w prowadzi Cię w towarzystwo i na pewno będziesz chciał się przyłączyć.

Jeśli nie wpadniesz, będziesz mógł zawsze przyłączyć się do zabawy przez WormNet. Nie ma potrzeby siedzieć dziś samotnie – po grze będziesz nawet mógł ochłonąć rozmawiając w jednym z korytarzy.

Nasz DJeningowy szybko w prowadzi Cię w towarzystwo, a biblioteka broni sprawi, że będziesz wiedział czym „rozweselić” pozostałych.

A więc, Panie i Panowie, wznieśmy toast za Worms World Party!





INSTALACJA

Instalacja gry rozpoczyna się automatycznie po umieszczeniu płyty CD w napędzie CD-ROM.

W przypadku, gdy instalacja nie rozpoczęła się automatycznie, po włożeniu płyty do napędu, instalację należy uruchomić samodzielnie. Dokonuje się tego poprzez wybranie napędu CD-ROM (podwójne kliknięcie na ikonie), z którego następuje instalacja. Następnie należy kliknąć dwukrotnie na pliku „autorun.exe”.

Aby poprawnie zainstalować grę, wystarczy postępować kolejno zgodnie ze wskazówkami udzielanymi przez program instalacyjny wyświetlanymi na ekranie.

INFORMACJE DODATKOWE

Aby zapoznać się z informacjami, które nie zostały zawarte w instrukcji otwórz plik „CzytajTo”, który jest dostępny w folderze „Instrukcja” na płycie CD z grą. Odczytanie pliku wymaga zainstalowania programu Acrobat Reader, którego wersja instalacyjna znajduje się również na płycie z grą.







ROZPOCZĘCIE GRY

- Upewnij się, że gra została prawidłowo zainstalowana.
- Sprawdź, czy kompakt z grą Worms World Party znajduje się w czytniku CD-ROM.
- Otwórz Menu Startowe i wejdź do foldera Team17/Worms World Party, który znajduje się w folderze Programy.
- Kliknij na ikonie Worms World Party, co spowoduje uruchomienie gry.

RZUT OKA NA CAŁOŚĆ

Worms World Party to gra strategiczna, w której Twoje drużyny walczą na szalonych, losowo tworzonych planszach lub wspaniale zaprojektowanych poziomach stworzonych przez samych graczy.

W każdej turze drużyny próbują zniszczyć przeciwników za pomocą podchwytliwych strategii, zakręconych broni i różnych znalezionych dodatków.

Robale giną, gdy ich energia ulegnie wyczerpaniu lub gdy utoną w odmętach. Wygrywa drużyna, która przeżyje bój!





JAK GRAĆ

KLAWISZOLOGIA:

Esc

ESCAPE
Otwórz / Zamknij Menu wyjścia

R

R
Odegraj powtórkę

S

S
Uruchom zwolnione tempo (w trakcie powtórki)

TAB
Przechodź między Robalami w drużynie

Insert

INSERT
Zmień poziom detali graficznych

Delete

DELETE
Zmień poziom detali imion Robali

DELETE + SHIFT
Wyświetl paski energii

Home

HOME
Wyśrodkuj widok na aktywnym Robalu

Page Up

PAGE UP
Zamknij Panel rozmów (podczas gry sieciowej)

Page Down

PAGE DOWN
Otwórz Panel rozmów (podczas gry sieciowej)

SPACJA
Przyspiesz tempo (w trakcie powtórki)

GÓRA
Zmniejsz długość Liny / Poleć w górę Plecakiem odrzutowym

LEWO
Obróć Robala w lewo / Poleć w lewo Plecakiem odrzutowym / Rozhuśtaj Linę lub Bungee w lewo

LEWO (przytrzymaj)
Przesuń Robala w lewo

DÓŁ
Zwiększ długość Liny

PRAWO
Obróć Robala w prawo / Poleć w prawo Plecakiem odrzutowym / Rozhuśtaj Linę lub Bungee w prawo

PRAWO (przytrzymaj)
Przesuń Robala w prawo

BACKSPACE
Skocz w górę

BACKSPACE (dwa razy)
Zrób salto w tył

ENTER - Skocz w przód

ENTER (dwa razy) - Skocz w tył

GÓRA
Wyceluj wyżej / Strzelaj wyżej podczas serii (np. z Minignata)

PRAWO
Ustaw atak w prawo / Skieruj Super Owcę w prawo / Obróć Belkę w prawo

LEWO
Ustaw atak w lewo / Skieruj Super Owcę w lewo / Obróć Belkę w lewo

DÓŁ
Wyceluj niżej / Strzelaj niżej podczas serii (np. z Minignata)

SPACJA
Strzel natychmiast / Uruchom / Wyłącz Palnik lub Młot Pneumatyczny / Każ Robalowi puścić Linę lub Bungee

SPACJA (przytrzymaj i puść)
Zwiększ siłę, aby zwiększyć zasięg broni

SPACJA (dwa razy z przerwą)
Wystrzel broń i uaktywnij ją za drugim naciśnięciem

SPACJA (trzy razy z przerwą)
Wystrzel broń i uaktywnij ją za trzecim naciśnięciem

1 2 3 4 5

1-5
Ustaw długość lontu (gdy możliwe) / Wybierz ilość Szalonych Krów do wypuszczenia

−

MINUS (-)
Zmniejsz siłę odbicia (np. Granatu)

+

PLUS (+)
Zwiększ siłę odbicia (np. Granatu)

ENTER
Użyj broni będąc na Linie, Bungee lub Spadochronie (wciśnij ponownie, aby ją uaktywnić, jeśli to potrzebne)

LPM
Wybierz broń z Panelu Uzbrojenia (gdy jest on aktywny) / Wybierz cel dla broni (np. dla Ataku Powietrznego) / Wskaż punkt, w który ma się Teleportować Robal / Wybierz jedną z Belek (jeśli możliwe) / Umieść Belkę / Wybierz opcję z Panelu Wyjścia

PPM
Otwórz / Zamknij Panel Uzbrojenia

RUCH
Przewiń / Przejrzyj planszę





PRZESUWANIE WIDOKU

Do przesuwania widoku służy myszka. Wystarczy przesunąć ją w kierunku, w którym chcesz przewinąć ekran. Wciśnięcie klawisza Home spowoduje wyśrodkowanie widoku na aktywnym w danym momencie Robalu.

ZMIANA ROBALI

Jeśli uaktywnisz opcję „Wybór Robala”, wciśnięcie klawisza Tab pozwoli Ci wybrać kolejnego członka drużyny. Zwróć również uwagę na „Wybór Robala” na liście uzbrojenia – opcja ta może przydać się podczas walki.

PRZEMIESZCZANIE ROBALI

Do poruszania Robali możesz użyć klawiszy kursora. LEWO spowoduje ruch Robala w lewo, PRAWO w prawo. Robal zatrzyma się, jeśli napotka przeszkodę.

SKOKI

Jeśli chcesz, aby aktualnie wybrany Robal skoczył w przód, wciśnij ENTER.

Możliwy jest również skok w tył, jeśli szybko, dwukrotnie wciśniesz ENTER, oraz skok w górę, jeśli naciśniesz BACKSPACE. Dwukrotne, szybkie wciśnięcie BACKSPACE spowoduje wykonanie przez Robala salta w tył.



WSKAZÓWKA: ROBALE MOGĄ UŻYWAĆ NIEKTÓRYCH BRONI PODCZAS SKOKU

INNE RUCHY

Niektóre bronie i dodatki umożliwiają specjalne sztuczki pomagające Robalowi w jego misji. Zajrzyj do Robalopedii podczas gry.

POWTÓRKA

Wciśnij klawisz R natychmiast po oddaniu strzału aby zobaczyć powtórkę. Wciśnięcie klawisza S spowoduje odegranie powtórki w zwolnionym tempie. Trzymanie SPACJI spowoduje szybkie przewinięcie powtórki do końca.

WŁĄCZANIE I WYŁĄCZANIE IMION

Czasem imiona Robali mogą przeszkadzać w grze. Klawisz DEL zmienia jakość wyświetlania imion.

USTAWIENIA DETALI

Możesz zmieniać ustawienia detali wciskając klawisz INSERT.

PANEL ROZMÓW

W czasie gry sieciowej możesz uruchomić panel rozmów klawiszem PAGE DOWN. Klawisz PAGE UP zamyka panel.

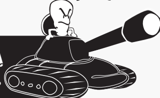


WYJŚCIE

Wciśnięcie klawisza ESCAPE spowoduje wyświetlenie Menu Wyjścia, w którym będziesz mógł wybrać Remis, Nagłą Śmierć lub Wyjście z Gry. Będziesz mógł również sprawdzić ilość rund wygranych przez każdą z drużyn.

Uruchomienie Menu Wyjścia zatrzyma rozgrywkę. Zostanie ona wznowiona po ponownym naciśnięciu klawisza ESCAPE. W grze sieciowej rozgrywka toczy się w tle mimo uruchomienia menu.

UWAGA: JEŚLI GRĘ SIECIOWĄ OPUŚCI GRACZ, KTÓRY JĄ ZAINICJOWAŁ, ROZGRYWKA ZOSTANIE ZAKOŃCZONA.



Ekran gry jest pełen przydatnych informacji – za chwilę dowiesz się, co one wszystkie znaczą!

INFORMACJE NA EKRANIE

WSKAŹNIK CZASU TURY / RUNDY

Czas Twojej tury jest odliczany lewym, dolnym rogu ekranu. Kiedy licznik dojdzie do zera, turę rozpoczyna następna drużyna.

WSKAŹNIK WIATRU

Na działanie niektórych broni, np. Bazooki, wpływa wiatr. Wskaźnik siły wiatru znajduje się w prawym, dolnym rogu ekranu i może pomóc Ci w celowaniu.

INFORMACJE O DRUŻYNIE

Każda drużyna ma ogólny wskaźnik energii, znajdujący się w dolnej części ekranu. Jęśli jego poziom osiągnie zero, drużyna zostanie wycofana z rozgrywki.

INFORMACJE O ROBALACH

Nad każdym Robalem znajduje się jego imię i ilość pozostałej mu energii.

NARZĘDZIA

Uaktywnione narzędzia (2x Obrażenia, Zasobnikowy Szpieg itp.) pojawią się nad Wskaźnikiem wiatru w małej ramce.





WYBÓR UZBROJENIA

PANEL UZBROJENIA

Do panelu uzbrojenia można wejść wciskając PRAWY przycisk myszki. Aby wybrać broń, należy wskazać ją kursorem i kliknąć LEWYM przyciskiem myszki.

Aby usunąć panel z ekranu, można wybrać jakąś broń albo ponownie wcisnąć PRAWY przycisk myszy.

Możesz również używać odpowiednich kombinacji klawiszy.

UŻYCIE UZBROJENIA

Worms World Party zawiera ponad 60 typów broni, których możesz użyć.

Poniższy rozdział opisuje jedynie, jak strzelać z każdej broni. Najlepszym sposobem na udoskonalenie techniki strzelania jest rozgrywka w Treningach i Misjach na Czas. Robalopedia, dostępna z menu Treningu i Misji, również zawiera wartościowe porady i wskazówki. Warto ją przeczytać aby przyswoić sobie podstawowe umiejętności.

BAZOOKA

Użyj klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).

POCISK SAMONAPROWADZAJĄCY

Wskaż cel myszką i wciśnij SPACJĘ, aby go zapamiętać.

Użyj klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).

MOŹDZIERZ

Użyj klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić.

GOŁĄB SAMONAPROWADZAJĄCY / MAGICZNY POCISK

Wskaż cel myszką i wciśnij SPACJĘ, aby go zapamiętać.

Użyj klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić.

MIOTACZ OWIEC

Wyceluj klawiszami kursora GÓRA i DÓŁ i wciśnij SPACJĘ. Po wystrzeleniu, owca zachowuje się jak każdy szanujący się przedstawiciel jej rasy.





GRANAT / BOMBA KASETOWA / BOMBA BANANOWA / ŚWIĘTY GRANAT RĘCZNY

Ustaw opóźnienie wybuchu (klawisze 1do 5) i siłę odbijania (klawisze + i –).

Użyj klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby rzucić pocisk (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej rzucisz).



Uwaga: Posługując się Świętym Granatem Ręcznym nie można ustawić siły odbicia i opóźnienia wybuchu.

TOPÓR / OGNISTA PIĘŚĆ / SMOCZA KULA / SAMOBÓJCA / SZTURCHANIEC

Stań przy swym celu i wciśnij SPACJĘ

TRZĘSIENIE ZIEMI / TEST NUKLEARNY / ARMAGEDDON / SZALE SPRAWIEDLIWOŚCI

Wciśnij SPACJĘ. Nie trzeba celować.

STRZELBA / PISTOLET / UZI / MINIGNAT / ŁUK

Użyj klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby rzucić pocisk (Strzelba może wystrzelić dwa razy ze względu na swoje dwie lufy)

KAMIKADZE

Wybierz kierunek klawiszami kursora GÓRA i DÓŁ, po czym naciśnij SPACJĘ.

DYNAMIT / MINA / WAZA Z DYNASTII MING

Wciśnij SPACJĘ aby upuścić daną broń.

SUPER OWCA

Wciśnij SPACJĘ aby ją wypuścić, a drugi raz, by zaczęła latać. Lot kontroluj klawiszami kursora LEWO i PRAWO, zakończ go SPACJĄ.

KRECIA BOMBA

Wciśnij SPACJĘ aby wypuścić Kreta, drugi raz by podskoczył i zaczął kopać, a trzeci – by wybuchł.



ATAK POWIETRZNY / ATAK POCZTOWY / ATAK MINOWY / SZWADRON KRETÓW / BOMBA MB / BOMBARDOWANIE OWCAMI / ATAK DYWANOWY

Zaznacz cel wskazując go myszką i wciskając jej LEWY klawisz po czym strzel (z X). Jeśli nie chcesz kontynuować, po prostu wybierz inną broń. Możesz również wybrać kierunek ataku PRAWYM i LEWYM klawiszem kursora.

PALNIK

Wybierz kierunek klawiszami kursora. Wciśnięcie SPACJI rozpoczyna kopanie, następne wciśnięcie spowoduje jego zakończenie. Możesz również poruszać się w górę i w dół podczas kopania za pomocą klawiszy GÓRA i DÓŁ.

MŁOT PNEUMATYCZNY

Wciśnięcie SPACJI rozpoczyna kopanie, kolejne wciśnięcie spowoduje jego zakończenie.

BELKA / ZESTAW BELEK

Wskaż myszką miejsce, w którym chciałbyś umieścić belkę, po czym obróć ją klawiszami kursora LEWO i PRAWO. Wciśnij SPACJĘ aby ustawić belkę w żądanej pozycji.

KIJ BASEBALLOWY

Stań przy swoim celu, ustaw celownik i wciśnij SPACJĘ, aby mu dokopać.

LINA

Wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić linę. Użyj klawiszy kursora LEWO i PRAWO, aby się na niej rozhuśtać. GÓRA i DÓŁ skracają i wydłużają linę a ponowne wciśnięcie SPACJI pozwala Robalowi z niej zeskoczyć.

BUNGEE

Wciśnij SPACJĘ aby Robal puścił się lub zeskocz z klifu po uprzednim wybraniu tej broni.

SPADOCHRON

Wciśnij SPACJĘ aby otworzyć spadochron. Otworzy się on również sam, ale dopiero po upadku!

TELEPORTACJA

Po prostu wskaż miejsce, do którego chcesz teleportować swego Robala za pomocą myszki i wciśnij SPACJĘ.

SUPER BOMBA BANANOWA

Wciśnij SPACJĘ po rzuceniu bomby, aby spryskać wrogów deszczem miękkich owoców, a następnie jeszcze raz, aby je zdetonować.

ARMIA ZBAWIENIA / SKUNKS / STARUSZKA / SZALONE KROWY / OWCA

Wciśnij SPACJĘ aby je wypuścić i patrz jak wybuchają lub wciśnij SPACJĘ aby zdetonować je ręcznie (Staruszek i Szalonych Krów nie można zdetonować ręcznie).





BETONOWY OSIOŁ
Wskaż miejsce, w którym Osioł ma wylądować za pomocą myszki i wciśnij jej LEWY przycisk.

ZAMROŻENIE
Wciśnij SPACJĘ aby zamrozić swojego Robala, chroniąc go przed zranieniem.

ZASOBNIKI

W czasie gry na planszy będą się pojawiały różne zasobniki; jedne spadną z nieba, inne zostaną teleportowane. Rozróżniamy trzy typy Zasobników: z bronią, energią i dodatkami.

ZASOBNIKI Z BRONIĄ
Zasobniki z bronią zazwyczaj zawierają potężniejsze rodzaje broni lub te jej typy, których ilość jest początkowo ograniczona, np. Super Owce, Dynamit, Pociski Samonaprowadzające itd.

ZASOBNIKI Z ENERGIĄ
Zasobniki z energią pozwalają odnawiać energię w czasie gry. Po zebraniu zasobnika dany Robal otrzymuje dodatkowe punkty energii. Zasobniki z energią oferują również antidotum na wszelkie infekcje, jakich mógł się nabawić Twój Robal.

ZASOBNIKI Z DODATKAMI
Te zasobniki zawierają dodatki, które mogą Ci pomóc na wiele sposobów. Istnieją dwa rodzaje dodatków: takie, które można zbierać i używać w razie potrzeby (są one wyświetlane w panelu dodatków, w górnej części panelu uzbrojenia) i takie, które uaktywniają się w chwili zebrania.

DODATKI, KTÓRE MOŻNA PRZECHOWYWAĆ

SZYBKI CHÓD
Dodatek ten działa przez jedną turę i pozwala Robalom przemierzać planszę znacznie szybciej, niż dotychczas. Idealnie nadaje się do uderzeń z dystansu lub ważnych ataków.

CELOWNIK LASEROWY
Dzięki temu działającemu przez jedną rundę urządzeniu, znacznie łatwiej celuje się z Uzi, Minignata, Pistoletu, Kamikadze i Strzelby.

NISKA GRAWITACJA
Ten niesamowity dodatek zmniejsza siłę przyciągania ziemskiego, co pozwala na super-długie skoki i znacznie zwiększa zasięg broni.





PLECAK ODRZUTOWY

Za pomocą klawiszy kursora kontroluj lot Twojego Robala. Plecak przydaje się, jeśli chcesz dotrzeć do odległych brzegów, a brakuje Ci Teleportacji. Świetnie nadaje się też do spuszczenia na grupę wrogich Robali kilku lasek Dynamitu. Skombinuj sobie Plecak Odrzutowy, wkrocz w erę kosmiczną!

DODATKI O DZIAŁANIU NATYCHMIASTOWYM

PODWÓJNY CZAS

Natychmiast podwaja ilość czasu pozostałą do końca trwającej tury.

DESZCZ ZASOBNIKÓW

Losowo zrzuca na planszę kilka dodatkowych zasobników.

ZASOBNIKOWY SZPIEG

Dzięki temu działającemu do końca rundy dodatkowi, Twoja drużyna może poznać zawartość wszystkich zasobników na planszy.

PODWÓJNE OBRAŻENIA

Ten działający przez jedną turę dodatek podwaja siłę każdej eksplozji. Jest niezwykle potężny, więc lepiej używać go ostrożnie.

SYSTEM MENU

MENU GŁÓWNE

Tutaj możesz wybrać między grą w trybie dla jednego gracza, utworzeniem gry wieloosobowej, grą w sieci lub wyborem Opcji. Wyboru dokonujesz LEWYM przyciskiem myszki.

W grze Worms World Party dostępny jest też bardzo przydatny system pomocy. Jesli najedziesz kursorem na jakąkolwiek opcję, tekst lub okno dialogowe, w dolnej części ekranu ukaże się opis wskazanego elementu.

MENU GRY INDYWIDUALNEJ

SZYBKIE ROZPOCZĘCIE GRY DLA JEDNEGO GRACZA

Ta opcja pozwala na błyskawiczne przejście do gry. Będziesz dowodził wcześniej stworzoną drużyną z ustalonym arsenałem w serii potyczek z komputerowo kontrolowanymi robotami (WORMBOTAMI).

Plansze, na których będą odbywać się rozgrywki, zostaną stworzone losowo, a opcje będą ustawione w sposób domyślny.





TRENING

Arena treningowa udostępnia szereg dyscyplin.
W każdej dyscyplinie zmagasz się z czasem. Najlepsze czasy będą odnotowywane i mogą zostać zapamiętane.
Sprawdzaj najlepsze potwierdzone czasy w każdej konkurencji na naszej stronie internetowej, http://wwp.team17.com. Czy zdołasz pokonać nas w naszej własnej grze?
Aby przejść do rozgrywki, wybierz drużynę, dyscyplinę i zacznij.

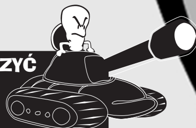
MISJE NA CZAS

Z ekranu treningowego można również wybrać Misje na Czas. Przypominają one zwykłe Misje, lecz każdą planszę można przejść na kilka sposobów. Celem jest znalezienie najszybszej metody.
Czasy są zapisywane, a za wskazówkę mogą posłużyć rekordy Team17.
Po wybraniu Misji na Czas, wybierz drużynę, dyscyplinę i zacznij.

MISJE

Misje w grze Worms World Party zostały zaprojektowane tak, aby sprawdzić umiejętności każdego, od początkujących do doświadczonych weteranów. Muszą być wypełniane w kolejności od łatwych do trudnych, a jeśli będziesz miał z którąś problemy, gra zauważy to i wspomoże Cię dodatkowymi broniami lub dodatkami. Misje dla wielu graczy są dostępne przy tworzeniu gry za pomocą opcji Gra dla Wielu Graczy.





UWAGA: JEŚLI UDA CI SIĘ UKOŃCZYĆ JAKĄŚ MISJĘ, TO PLANSZA NA KTÓREJ TOCZYŁA SIĘ ROZGRYWKA BĘDZIE DOSTĘPNA W INNYCH TRYBACH ROZGRYWKI! ZAJRZYJ DO ROZDZIAŁU EDYTOR TERENU W DALSZEJ CZĘŚCI TEJ INSTRUKCJI, ABY POZNAĆ SZCZEGÓŁY, WYBIERZ DRUŻYNĘ, MISJĘ I ZACZNIJ.

POJEDYNEK W TRYBIE DEATHMATCH

Podobnie jak w standardowych trybach rozrywki, zmierzysz się tu z przeróżnymi drużynami sterowanymi przez komputer, a poziom trudności będzie stale wzrastał.

Wybierz drużynę i zacznij.





TWORZENIE GRY

GRA DLA WIELU GRACZY NA JEDNYM KOMPUTERZE

Dzięki temu menu można rozpocząć tradycyjną grę dla wielu graczy na jednym komputerze. W rozgrywce może wziąć udział od 2 do 6 drużyn, każda z nich może być kontrolowana przez komputer na różnych poziomach trudności.

JAK STWORZYĆ NOWĄ DRUŻYNĘ

Choć w grze dostępne są gotowe drużyny, najwięcej przyjemności sprawia stworzenie własnej.

Można także dokonać edycji wielu opcji podczas tworzenia własnej drużyny. Kliknij na przycisku NOWA DRUŻYNA a potem postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

NAZWIJ SWOJĄ DRUŻYNĘ I ROBALE

Potrzebujesz nazwy dla swojej drużyny i imion dla swoich Robali. Jeśli brakuje Ci pomysłów, kliknij na znaku zapytania aby wybrać losowe imię. Podwójne kliknięcie spowoduje losowe nazwanie całej drużyny.

WYBÓR STEROWANIA

Tutaj można wybrać, czy drużyna będzie sterowana przez CZŁOWIEKA, czy KOMPUTER. Dla tych drugich można też wybrać poziom umiejętności – od ŁATWEGO do TRUDNEGO.

WYBÓR BRONI SPECJALNEJ

Możesz tutaj wybrać z listy specjalną broń, którą weźmiesz ze sobą na pole bitwy. Poczytaj Robalopedię, wypróbuj je i wybierz taką, która Ci najbardziej odpowiada.

WYBÓR ZESTAWU DŹWIĘKÓW

Po zainstalowaniu gry zostanie wybrany domyślny zestaw dźwięków (w języku wybranym podczas instalacji), ale można go z łatwością zmienić.

Stworzyliśmy całą gamę dziwnych, osobliwych, zwyczajnych i zupełnie zwariowanych zestawów. W (mało prawdopodobnym) przypadku, gdy żaden z nich Ci nie odpowiada, możesz stworzyć swój własny za pomocą załączonego programu.

WYBÓR NAGROBKA

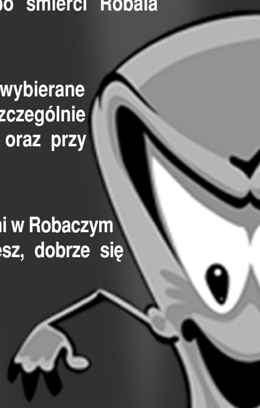
Możesz tu wybrać rodzaj nagrobka, który pojawi się po śmierci Robala należącego do Twojej drużyny.

WYBÓR FANFAR

Fanfary mają znaczenie czysto reprezentacyjne. Są one wybierane losowo, ale możesz zdecydować się na te, które Ci szczególnie odpowiadają. Fanfary są używane na ekranie prezentacji oraz przy wyświetlaniu wyników rozgrywki.

WYBÓR FORTU

Forty wybrane w tym menu są stosowane w trybie gry z Fortami w Robaczym Tyglu. Forty różnią się między sobą, więc zanim wybierzesz, dobrze się zastanów.







ZAKUP BRONI

Jeden z trybów Robaczego Tygla pozwala graczom na korzystanie tylko z wcześniej zakupionych broni. To w tym menu je kupujesz.

JUŻ PO WSZYSTKIM?

Po zaznaczeniu wszystkich pożądanych opcji, kliknij na OK. aby stworzyć swoją drużynę. Po stworzeniu możesz jej użyć w Treningu, Misjach, Grze na Czas oraz standardowych grach dla wielu graczy i rozgrywkach w sieci.

KOSZARY

Lista wszystkich drużyn, które możesz wybrać, znajduje się w Koszarach. Aby wybrać drużynę do gry, wystarczy kliknąć na jej nazwie LEWYM przyciskiem myszki. Kliknięcie PRAWYM przyciskiem pozwoli na edycję właściwości drużyny (patrz wyżej).



UWAGA: NIE MASZ WPŁYWU NA WŁAŚCIWOŚCI DRUŻYN DOMYŚLNYCH.

DRUŻYNY BIORĄCE UDZIAŁ W GRZE

Po wybraniu drużyny do gry, zostanie ona dodana do listy. Nie może się na niej znaleźć więcej niż sześć drużyn. Aby usunąć drużynę z listy i przenieść ją z powrotem do koszar, kliknij na niej ponownie.
Podczas gdy drużyny są na liście, możesz wybrać kilka opcji:

KOALICJE DRUŻYN

Drużyny mogą się sprzymierzać, czyli walczyć po tej samej stronie w trakcie rozgrywki. Zmieniaj kolory LEWYM przyciskiem myszki, aż kolor Twojej drużyny będzie identyczny z kolorem drużyny, z którą chcesz się sprzymierzyć.
Gry, w których występują koalicje drużyn zachowują się podobnie do zwykłych gier, są jednak pewne wyjątki. Drużyny należące do koalicji są ogłaszane zwycięzcami kiedy wygra ich koalicja, nawet gdy dana drużyna została pokonana. Podczas gry, możliwość ruchu zostaje przydzielana po kolei wszystkim członkom koalicji.

HANDICAPY

Dzięki pierwszej ikonie można włączyć handicapy. Naciskanie LEWEGO przycisku myszki spowoduje dodanie (+) lub odjęcie (–) 25 punktów w stosunku do początkowego poziomu energii. Jeśli żadna z tych opcji nie zostanie wybrana (co jest ustawieniem domyślnym) to członkowie drużyny rozpoczynają grę z ilością energii ustawioną w Opcjach Ogólnych

LICZBA ROBALI W DRUŻYNIE

Klikając LEWYM przyciskiem myszki możesz zmieniać liczbę Robali w drużynie na początku rozgrywki (od 1 do 8).





OPCJE OGÓLNE

Za pomocą tych opcji można ustawić podstawowe zasady, według których toczy się rozgrywka. Klikaj LEWYM przyciskiem myszy na danym ustawieniu, aby przejrzeć możliwości jego zmiany.

CZAS TURY

Okres czasu, jaki masz na zrobienie czegokolwiek w swojej turze (w sekundach). Im krótszy, tym trudniej zrealizować Twoje plany.

CZAS RUNDY

Czas trwania rundy, po upływie którego rozpoczyna się okres Nagłej Śmierci (w minutach).

WYJŚCIOWY POZIOM ENERGII

Początkowa ilość energii wszystkich Robali, przed zastosowaniem Handicapów. Poziom domyślny (i zalecany) to 100.

WYMAGANA LICZBA ZWYCIĘSTW

Wybierz liczbę zwycięstw (wygranych rund) koniecznych, aby drużyna (koalicja) wygrała mecz. Wartość domyślna to 2 rundy.

SPOSÓB WYBORU ROBALA

Ta opcja pozwala na zmianę sposobu wyboru Robala, który ma wykonać ruch. Można to robić ręcznie, ale według nas lepiej ustawić grę tak, żeby każdy Robal po kolei miał możliwość ruchu.

Wybierz „Bez Wyboru Robala" (nie możesz wtedy wybierać) lub „Wybór Robala" (możesz wtedy za pomocą tego przycisku wybierać, który Robal ma wykonać ruch).

TRYB WIELOOSOBOWY

W tym menu możesz tworzyć gry wieloosobowe na Twoim PC-ie. Może w nich brać udział od 2 do 6 drużyn, a każda z nich może być kontrolowana przez komputer na różnych stopniach zaawansowania.

TELEPORTACJA

Wybierz, czy chcesz, aby Robale były umiejscawiane losowo, czy też chcesz sam je teleportować przed walką.





ROBACZY TYGIEL

Robaczy Tygiel to szybki i atrakcyjny sposób na wypróbowanie możliwości rozgrywki dostępnych na podstawie kilku podstawowych stylów. Za jego pomocą można stworzyć jedną z ponad 400 kombinacji stylów. Przypomina to jednorękiego bandytę w kasynie – są tam trzy okienka, w których pojawiają się różne Style Gry, każdy reprezentowany przez obrazek. Dodanie cech stylów, które reprezentują uzmysłowi Ci, jak będzie wyglądała taka rozgrywka.

Okienko 1: Obfitość Energii (zrzuty dużych ilości energii)

Okienko 2: Niska Grawitacja (niska grawitacja jest włączona na stałe)

Okienko 3: Robale – specjaliści (każdy Robal może używać tylko niektórych broni)

W takiej rozgrywce, w każdej turze miałby miejsce zrzut zasobników z energią, Robale skakałyby i byłyby odrzucane po eksplozjach na ekstra długie odległości, a każda drużyna składałaby się z 4 rodzajów specjalistów (Strzelec, Grenadier, Inżynier i Ekspert od walki na krótki dystans)
Najłatwiejszym sposobem zapoznania się z różnymi kombinacjami jest gra! Dla początkujących dodaliśmy jednak krótkie opisy niektórych ze stylów.

BEZ TRYBU
Nic nie zostało wybrane.

PUNKTY ZA BROŃ
Pozwala graczom na ograniczenie dostępnych broni. Zakupu broni dokonuje się podczas tworzenia drużyny.

WSZĘDZIE TE OWCE!
We wszystkich zasobnikach będą znajdować się Owce.

PEŁNO WODNYCH OWIEC
Super Owce mogą przemieszczać się również pod wodą.

KREW
Wszystkie Robale krwawią na czerwono.

ROBALE TONĄ
Robale dysponują nieograniczoną energią i jedynym sposobem na ich zabicie jest utopienie.

SUPER WALKA WRĘCZ
Walka wręcz powoduje zwiększone obrażenia.

SUPER BROŃ STRZELECKA
Broń strzelecka powoduje zwiększone obrażenia.

SUPER ZWIERZĘTA
Zwierzęce bronie powodują zwiększone obrażenia.

SUPER BRONIE ROZPRYSKOWE
Bronie rozpryskowe powodują zwiększone obrażenia

SUPER INŻYNIEROWIE
Bronie używane przez inżynierów powodują zwiększone obrażenia.

SUPER BRONIE OGNIOWE
Bronie ogniowe powodują zwiększone obrażenia.

SUPER MATERIAŁY WYBUCHOWE
Materiały wybuchowe powodują zwiększone obrażenia.

DAWID I GOLIAT
Jeden z Twoich Robali to potężny Goliat, pozostali są Dawidami.

MAKSYMALNE OBRAŻENIA SPOWODOWANE UPADKAMI
Spadanie z dużych wysokości zaboli. Bardzo.





TYLKO ZRZUTY
Gracze zaczynają grę właściwie z niczym i zbierają broń z zasobników.

PODWÓJNE OBRAŻENIA
Wszystkie obrażenia są podwajane.

WSZĘDZIE ZASOBNIKI
Zasobniki bez przerwy spadają na pole walki.

UŻYCIE BRONI NIE KOŃCZY TURY
Po wystrzeleniu, Robal może strzelić ponownie. I znowu, i znowu – aż do końca tury.

POTĘŻNA WALKA WRĘCZ
Wszystkie bronie używane podczas walki wręcz działają ze zdwojoną mocą (Robale będą odrzucane na większe odległości).

POTĘŻNE ZWIERZĘTA
Wszystkie zwierzęce bronie działają ze zdwojoną mocą (Robale będą odrzucane na większe odległości).

POTĘŻNE BRONIE ROZPRYSKOWE
Wszystkie bronie rozpryskowe działają ze zdwojoną mocą (Robale będą odrzucane na większe odległości).

POTĘŻNE BRONIE OGNIOWE
Wszystkie bronie ogniowe działają ze zdwojoną mocą (Robale będą odrzucane na większe odległości).

POTĘŻNE MATERIAłY WYBUCHOWE
Wszystkie materiały wybuchowe działają ze zdwojoną mocą (Robale będą odrzucane na większe odległości).

ROBALE – SPECJALIŚCI
Każdy Robal jest specjalistą i ma dostęp do konkretnych typów broni. Są cztery rodzaje specjalistów: Strzelec, Grenadier, Inżynier i Ekspert od walki na krótki dystans.

BEZ ODWROTU, BEZ PARDONU
Jeśli już strzeliłeś, to nie ma dla ciebie odwrotu. Aha, i nie możesz się poddać.

MAKSYMALNE ZRZUTY Z ENERGIĄ
Zrzuty z energią są podkręcone na maksa.

MAŁE TARCIE
Tarcie jest zmniejszone, więc teren wydaje się być śliski.

WIATR WPŁYWA NA WSZYSTKO
Wiatr wpływa na prawie wszystkie bronie – dotyczy to również granatów.

DUŻE TARCIE
Tarcie jest zwiększone, aby Robale za bardzo się nie ślizgały.

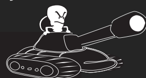
JEDEN STRZAŁ ZABIJA
Wszystkie Robale rozpoczynają rozgrywkę z jednym punktem energii, więc pojedyncze trafienie rzeczywiście oznacza śmierć.

ENERGIA LUB WRÓG
Wszystkie Robale rozpoczynają rozgrywkę osłabione, lecz na planszach znajdują się liczne zasobniki z energią. Musisz wybrać: zbierać je, czy atakować wroga.

TRZĘSIENIA ZIEMI
Co kilka tur będzie miało miejsce trzęsienie ziemi – nie podchodź do krawędzi.

FORTY
Zagraj w grę, w której Robale używają Fortów wybranych podczas tworzenia drużyny. W grze mogą uczestniczyć więcej niż dwie drużyny, ale tylko pierwsze dwa forty będą wyświetlane.

SUPER LINA
Robale mogą korzystać z super liny, dłuższej i silniejszej od zwykłej.



UWAGA: NIEKTÓRE, WZAJEMNIE SIĘ WYKLUCZAJĄCE TRYBY POJAWIAJĄ SIĘ W JEDNYM OKIENKU, WIĘC NIEMOŻLIWE JEST JEDNOCZESNE ICH WYBRANIE.





OPCJE UZBROJENIA

Dzięki opcjom uzbrojenia można skonfigurować sposób rozdzielenia uzbrojenia pomiędzy graczy, siłę (potencjalne obrażenia) poszczególnych typów broni, a nawet określić, kiedy dana broń powinna zostać zrzucona w zasobniku.

Zwróć uwagę, że edytować można tylko standardowe typy uzbrojenia. Pozostałe typy broni będą zrzucane w trakcie gry w zasobnikach.

Jeżeli wybierzesz do gry drużynę dysponującą bronią specjalną, będziesz mógł także dokonać edycji tej broni, wybierając ją z osobnej listy.



AMUNICJA

Tu wybierasz, ile egzemplarzy danej broni będzie dostępnych na początku każdej rundy. Kliknięcie LEWYM przyciskiem myszki na ikonę spowoduje wybór jednej z dostępnych opcji: BRAK, 1-9 lub NIESKOŃCZONA

OBRAŻENIA

Kliknięcie LEWYM przyciskiem myszki spowoduje zwiększenie ilości obrażeń zadawanych przez daną broń, PRAWYM – zmniejszenie.

OPÓŹNIENIE

Tutaj możesz sprawdzić, w której rundzie pojawi się dana broń. Kliknięcie LEWYM przyciskiem myszki spowoduje wybór jednej z dostępnych opcji: 1-9 lub WYŁĄCZONE (broń dostępna od początku).

LICZBA ZASOBNIKÓW Z BRONIĄ

Tutaj możesz ustawić częstotliwość, z jaką poszczególne typy broni będą się pojawiały w zrzucanych zasobnikach. Klikając na odpowiednie ikony można ustawić: 1-5 (prawdopodobieństwo, że dany typ broni pojawi się w zasobniku) lub WYŁĄCZONE.

POZOSTAŁE OPCJE UZBROJENIA

TAJNE TYPY BRONI

Po włączeniu tej opcji w czasie gry, w zasobnikach pojawią się tajne, super-silne typy uzbrojenia.

UZBROJENIE SPECJALNE WYBRANE PRZEZ GRACZA

Po włączeniu tej opcji drużyny będą mogły korzystać ze specjalnych typów broni wybranych podczas tworzenia drużyny.





OPCJE GRY

Tutaj można zmienić opcje wpływające na przebieg gry.

OPÓŹNIENIE TURY

Czas, jaki ma gracz na objęcie kontroli nad drużyną w grze wieloosobowej na jednym komputerze.

CZAS ODWROTU

Czas, jaki pozostaje graczowi na odwrót po wykonaniu ruchu (użyciu broni).

ODWRÓT NA LINIE

Czas, jaki pozostaje graczowi na odwrót po spuszczeniu pocisku z liny.

WYŚWIETLANIE CZASU TRWANIA RUNDY

Tutaj decydujesz, czy czas pozostały do końca danej rundy ma być widoczny na ekranie, czy nie.

CZAS NAGŁEJ ŚMIERCI

Tutaj można ustawić, jak szybko będzie się podnosić woda w trakcie Nagłej Śmierci. Możliwe ustawienia: WYŁĄCZONE, 5, 20 lub 45 (pikseli na turę).

OBIEKTY INTERAKTYWNE

Tutaj możesz ustawić liczbę interaktywnych obiektów znajdujących się na planszy. Do wyboru masz następujące ustawienia: BRAK, MAŁO, NORMALNIE i DUŻO. Jeżeli wybierzesz również miny, to pojawią się dodatkowe opcje:

DŁUGOŚĆ LONTU

Tutaj możesz ustawić czas, po upływie którego uaktywniona mina eksploduje.

NIEWYPAŁY

Po włączeniu tej opcji, miny mogą się okazać niewypałami.

TRYB ARTYLERII

Robale mogą strzelać, ale nie mogą się poruszać.

MAGAZYNOWANIE

Po włączeniu tej opcji zatrzymujesz całe zebrane uzbrojenie i wszystkie dodatki, które nie zostały użyte. Będą one dostępne w następnej rundzie.

BRAK MAGAZYNOWANIA

Dostaniesz tylko jeden zestaw uzbrojenia przed pierwszą rundą i musisz nim gospodarować aż do rozstrzygnięcia meczu.

AUTOMATYCZNA POWTÓRKA

Tutaj możesz WŁĄCZYĆ lub WYŁĄCZYĆ automatyczne powtórki.

OBRAŻENIA SPOWODOWANE UPADKIEM

Dzięki tej opcji można wybrać, czy po upadku z dużej wysokości Robal odniesie obrażenia.

REDUKCJA ENERGII

To opcja decyduje o tym, co stanie się z energią Robali w trakcie Nagłej Śmierci. Może ona zostać zredukowana do 1, zmniejszać się z czasem lub pozostać niezmieniona.





PLANSZE

Na ekranie tworzenia gry, w prawym, górnym rogu widoczny jest zarys aktualnie wybranej planszy. Po kliknięciu na tym zarysie LEWYM przyciskiem myszki gra automatycznie wygeneruje inną planszę. Aby wejść do edytora plansz należy kliknąć na zarysie PRAWYM przyciskiem myszki.

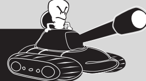
MENU PLANSZY

W grze Worms World Party dostępny jest funkcjonalny edytor pozwalający na tworzenie, edycję i zapisywanie plansz.

OPIS MENU

EDYCJA / PODGLĄD OBSZARU

Dzięki tej opcji można zobaczyć podgląd aktualnie wybranej planszy. Kliknięcie LEWYM przyciskiem myszki spowoduje przejście do trybu edycji, kliknięcie PRAWYM – wyświetlenie podglądu planszy.



UWAGA: PODCZAS EDYCJI PLANSZA BĘDZIE MONOCHROMATYCZNA.

TWORZENIE WYSP

Rząd ikon u góry ekranu służy do generowania wysp. Kliknięcie LEWYM przyciskiem myszki spowoduje stworzenie nowej wyspy, PRAWYM – przeniesienie wybranego poziomu do okna głównego.

TWORZENIE JASKIŃ

Rząd ikon u dołu ekranu służy do generowania jaskiń. Kliknięcie LEWYM przyciskiem myszki spowoduje stworzenie nowej wyspy, PRAWYM - przeniesienie wybranego poziomu do okna głównego.

PANEL IKON

Pomoc w grze wytłumaczy Ci, jak używać tych narzędzi.

IMPORTUJ

Klikając na tej ikonie można zobaczyć podgląd lub przejść do edycji wcześniej zaprojektowanej planszy. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w dalszej części tej instrukcji.

ZAPISZ JAKO

Kliknięcie na tej ikonie spowoduje zapisanie planszy i dodanie jej do listy plansz w rozwijanym menu. Oprócz wyglądu zostaną też zapisane różne informacje, takie jak poziom wody, typ scenariusza itd.

USUŃ

Wybranie tej opcji spowoduje skasowanie aktualnie wybranej planszy. Jest to możliwe tylko jeśli plansza została wcześniej zapisana.

PLANSZE STWORZONE PRZEZ GRACZA

Gra Worms World Party oddaje do dyspozycji gracza wspaniałe narzędzie, dzięki któremu można zmienić prawie każdy rysunek lub zdjęcie tak, aby mogły zostać użyte jako tło planszy! Można importować dwa rodzaje plików:





MONOCHROMATYCZNE BITMAPY

Są wykorzystywane jako szablony. Zastępują zarys planszy i można je wykorzystać do tworzenia plansz przy użyciu opisanych wyżej narzędzi. Na płycie z grą znajduje się przykładowy plik tego typu (stencil.bmp) .

PEŁNOKOLOROWE BITMAPY

Dzięki tej cudownej opcji możesz wykorzystać prawie każdy obrazek, rysunek lub zdjęcie jako planszę do gry! Wystarczy zaznaczyć odpowiedni plik, a program przetworzy go i wyświetli.

FORMAT OBRAZKÓW

Edytor plansz zrobi wszystko co w jego mocy, by przetworzyć większość powszechnie stosowanych formatów. Przetworzenie niektórych plików może być dość skomplikowane, ale nie powinno potrwać dłużej niż kilka sekund.

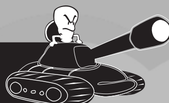
Trzeba pamiętać o tym, że w czasie gry wykorzystywany jest dość duży obszar, więc wybrany przez Ciebie plik graficzny może nie wystarczyć na pokrycie całego pola gry, może też okazać się za duży. W tym drugim przypadku, program zawiadomi Cię o tym, po czym zmniejszy obrazek. Jeżeli natomiast obrazek będzie mniejszy od stosowanego obszaru (1920x692), można go wyświetlić centralnie lub odpowiednio rozciągnąć. Do przygotowywania nowych plansz możesz użyć swoich ulubionych programów graficznych, a następnie wymieniać się nimi z kolegami.



UWAGA: JEŻELI WYBIERZESZ PEŁNOKOLOROWĄ PLANSZĘ PRZYGOTOWANĄ PRZEZ GRACZA, TO NIE BĘDZIESZ MÓGŁ JEJ EDYTOWAĆ ANI WYBRAĆ RODZAJU SCENARIUSZA – OPCJE TE BĘDĄ NIEDOSTĘPNE.

TŁO

Tu możesz wybrać tło swojej planszy.



UWAGA: PEŁNOKOLOROWE PLANSZE STWORZONE PRZEZ GRACZY NIE MOGĄ BYĆ WYKORZYSTANE PODCZAS GRY PRZEZ WORMNET ZE WZGLĘDU NA ZBYT DUŻE ROZMIARY.

GRA SIECIOWA

Tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa.

Gra w sieci oznacza, że masz możliwość zmierzenia się z ludźmi z całego świata siedząc w domowym zaciszu. Możesz grać wykorzystując sieć lokalną lub przez Internet, łącząc się z serwerem WormNetu.

SIEĆ LOKALNA

Aby przyłączyć się do innych graczy w sieci lokalnej, kliknij na ikonie Sieci i wybierz opcję „Sieć lokalna”. Przeniesiesz się do miejsca, w którym zobaczysz innych graczy, do których można się przyłączyć. Będziesz mógł także porozmawiać z innymi graczami.





PRZYŁĄCZANIE SIĘ DO ISTNIEJĄCYCH GIER

Aby przyłączyć się do istniejącej gry, kliknij na jej nazwie, co spowoduje połączenie się z jej hostem (osobą, która ją prowadzi). Następnie dodaj do gry drużynę ze swojej listy drużyn.
Możesz dodać więcej niż jedną drużynę, jeśli chcesz, aby za pośrednictwem Twojego komputera grało więcej osób, ale najpierw musisz uzyskać zgodę prowadzącego!
Po wybraniu drużyny uaktywni się przycisk gotowości (żarówka). Kliknięcie na nim oznacza, że odpowiadają Ci wszystkie ustawienia i jesteś gotowy do gry. Przycisk przestanie być aktywny, jeśli sprawdzisz opcje i ustawienia gry.
Kiedy wszyscy gracza biorący udział w grze zgłoszą swoją gotowość, gospodarz może rozpocząć grę wciskając przycisk „Zacznij". Wówczas, nie będzie można zmienić już żadnych opcji, a za kilka sekund rozpocznie się właściwa rozgrywka.

INICJOWANIE GRY

Jeśli to Ty jesteś gospodarzem (hostem) gry, masz pełną kontrolę nad konfiguracją gry. Możesz porozmawiać z innymi graczami, aby ustalić jak chcecie grać, kogo wesprzeć handicapem a z kim stworzyć koalicję.
Tworzysz grę dokładnie w ten sam sposób, co normalnie, ale masz dodatkową możliwość wyrzucenia graczy, którzy z jakichś względów Ci nie odpowiadają.
Gospodarz musi czynić honory domu, więc bądź uprzejmy i towarzyski w stosunku do innych graczy.

ROZMOWA

Podczas ustawiania opcji gry przed jej rozpoczęciem możesz porozmawiać z pozostałymi graczami.

KOMENDY

Aby ożywić rozmowę, oddaliśmy do Twojej dyspozycji kilka specjalnych komend:

WIADOMOŚCI PRYWATNE

Jeśli chcesz wysłać wiadomość tylko do jednego gracza, lub do konkretnej grupy graczy, podświetl jego imię. Jeśli będziesz znowu chciał rozmawiać ze wszystkimi, musisz kliknąć na ikonie grupy.
Podczas rozmów prywatnych będziesz w dalszym ciągu otrzymywał wiadomości od innych graczy.

CZYNNOŚĆ

Aby wykonać jakąś czynność, co spowoduje również zmianę koloru wyświetlanego tekstu, przed jej opisem użyj /ME.

CISZA

Jeśli z jakiegoś powodu nie chcesz otrzymywać wiadomości od któregoś z graczy, kliknij PRAWYM przyciskiem myszki na jego imieniu.





WORMNET

Łącząc się z WormNetem, środowiskiem zaprojektowanym specjalnie dla fanów gry Worms World Party, możesz grać również za pośrednictwem Internetu.

Przy pierwszym połączeniu musisz dokonać rejestracji swojej drużyny. Dzięki temu otrzymasz specjalny, unikalny numer identyfikacyjny, a informacje o Twojej drużynie będą przechowywane na serwerze.

REJESTRACJA

Worms World Party wymaga, aby wszyscy gracze zarejestrowali się przed pierwszą grą. Trwa to krótko, a pozwala systemowi na potwierdzenie autentyczności Twojej kopii gry.

INFORMACJE OSOBISTE

Te informacje wykorzystywane są dla celów weryfikacji w przypadku zaistnienia problemu, jak również do umożliwienia nam kontaktu w przypadku turniejów itp.

PSEUDONIM

Za jego pomocą będą Cię rozpoznawali pozostali gracze, więc musi być unikalny. Jeśli wymyślony przez Ciebie pseudonim już istnieje, pojawi się odpowiedni komunikat.

E-MAIL

Jeśli wpiszesz tu swój adres e-mailowy, będziemy mogli informować Cię o wydarzeniach w świecie Worms World Party.

HASŁO

Wpisz hasło dla swojego pseudonimu. Gdy połączysz się z serwerem, zapyta Cię on o pseudonim i hasło.

USTAWIENIA PROXY

Zaznacz to okienko, jeśli chroni cię tzw. „firewall”, lub korzystasz z serwera proxy (najczęściej zdarza się to w sieciach lokalnych połączonych z Internetem).

KANAŁY GIER

Team17 może zmieniać lub uruchamiać kanały według uznania.

ZMIANA KANAŁÓW

Możesz zmienić kanał w dowolnej chwili, wracając do głównego ekranu WormNetu. Zobaczysz tam, ile osób jest na każdym kanale. Będziesz musiał wtedy wejść do ekranu wyboru kanału.





ROZMOWY W TRAKCIE ROZGRYWKI

Wciskając klawisz PAGE DOWN otwierasz okno rozmów. Zobaczysz tam informacje od innych graczy. Informacje prywatne będą wyświetlane tylko u ich adresata.

/me <wiadomość>	wysyła do wszystkich wiadomość, że wykonałeś jakąś czynność
/anon <msg>	wysyła anonimową wiadomość do wszystkich

Informacje o pozostałych uczestnikach gry wyświetlane są w prawej części panelu rozmów. Kolor danego gracza oznacza stan jego połączenia:

Szary:	Gracz rozłączony
Niebieski:	Gracz niepołączony
Biały:	Gracz połączony
Czerwony:	Gracz opóźniony lub problemy z połączeniem





TWÓRCY GRY

GRAFIKA

Dave Smith – interfejs użytkownika / plansze * Dan Cartwright – grafika w grze / plansze * Patrick Romano – plansze * Jan Ruud – plansze * Paul Robinson – plansze * Liam Kemp – plansze * Mike Green – plansze

PROGRAMOWANIE

Karl Morton – kod źródłowy * Colin Surridge – interfejs użytkownika * Sascha Kettler – serwer sieciowy * Paul Scargill – Instalator

PROJEKT

John Eggett * Kevin Carthew * Grant Towell

MUZYKA I DŹWIĘKI

Bjorn Lynne

POMYSŁ

Andy Davidson

PRODUKCJA

Paul Kilburn

KONTROLA JAKOŚCI

Kelvin Aston – główny kontroler jakości * Brian Fitzpatrick – główny kontroler jakości * Rob Henfrey * Andy Aveyard * Jax Li * Paul Field – menadżer kontroli jakości





POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

KIEROWNICTWO PROJEKTU
Marcin Iwiński

KIEROWNICTWO PRODUKCJI POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
Paweł Składanowski

TŁUMACZENIE
Jakub Żywko

NAGRANIA
Studio FX

PRODUCENT NAGRAŃ
Marek Prusakiewicz

INŻYNIER DŹWIĘKU
Remigiusz Botiuk

GŁOS
Jarosław Boberek

WSPARCIE TECHNICZNE
Maciej Marzec

DTP
Robert Dąbrowski

ORGANIZACJA PRODUKCJI
Michał Bakuliński

MARKETING
Piotr Jabłoński
Mariusz Duda





POMOC TECHNICZNA

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie formularza pomocy technicznej, który dostępny jest na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.info w dziale Pomoc Tech. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9.00-18.00, e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.info/

PRAWA AUTORSKIE

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.

Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, przekazywanie innym reprodukcji programu, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, licencjonowanie programu, wypożyczanie, wykorzystanie programu lub jego części w celach komercyjnych włącznie z wykorzystaniem go w miejscach takich jak kawiarnie, salony gier lub inne instytucje oraz inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

WARUNKI GWARANCJI

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatacje niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.

2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD-ROM, CD Projekt zapewnia:

a.bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,

b.w sytuacji w jakiej wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.

3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przesłać pocztą, na adres: CD Projekt Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.





5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.

7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.

8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:

- normalnego zużycia dysku CD-ROM,
- uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
- eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiścił za grę.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.



